

KOBA 2016
REVIEW

Post-Production Part

필자는 현재 Quantel의 Pablo(SW : iQ, Control Panel: Pablo Neo) 사용자로, 작년 상반기까지는 AVID DS와 FCP 7, After Effects를 이용해 영상의 편집과 합성, 마스터링 작업을 하다가 2015년 하반기부터 파블로 유저로서 Colorist라는 새로운 영역에 발을 담근 새내기 칼라리스트이다. 그렇다 보니 이번 KOBA에서 색보정 장비를 중심으로 후반 제작의 기술 트렌드를 살펴보고 싶었으나 안타깝게도 KOBA 부스를 둘러보면서, 보고 싶었던 장비나 업체를 볼 수 없거나 다소 축소된 느낌이 들었다. 색보정 장비인 FilmLight의 Baselight, SGO의 Mistika, Quantel의 Pablo 부스 및 장비는 볼 수도 없었고, 특히 Mistika의 경우는 기술 세미나가 이를 동안 예정되어 있었지만, 세미나가 취소되어 장비와 관련 설명을 들을 수 없었다. KOBA 2016만 보면 색보정 장비 분야는 Blackmagic Design의 DaVinci Resolve가 점령한 듯 보였다.

Blackmagic Design

블랙매직디자인은 다양한 하드웨어 장비들과 함께 DaVinci Resolve 12.5, Fusion 8 버전을 소개했다. Fusion은 기존에 Windows만 지원하는 합성 소프트웨어인데 블랙매직에서 인수한 후 올 3월에 Mac OS X와 Windows를 모두 지원하는 Fusion 8을 출시했다. Fusion 8은 노드 기반의 인터페이스와 광범위한 도구 모음, 3D 작업 공간, GPU 가속화 기능을 지원해 가벼우면서 빠른 시각효과 및 합성 작업이 가능해 그 자체 합성 툴로서 매력적으로 보였다. 현재 합성 소프트웨어 시장을 보면 HighEnd Level에서는 NUKE가 자리를 잡아가고 있고, 보급형으로는 After Effects가 자리를 잡고 있는 상황에서 Fusion의 앞으로의 역할이 궁금해진다. Davinci Resolve 12.5는 수많은 기능 향상과 함께 Fusion과의 연동으로 향상된 컬러 및 효과 구현과 합성을 효과적으로 할 수 있게 했다.



Adobe

이번 KOBA에서는 Adobe Reseller인 **솔미디어 컴퍼니**와 함께 부스를 마련했는데, 그 규모가 예년에 비해 매우 작았다. Adobe Korea에서는 Photoshop, Premiere, After Effects의 스케줄에 따라 프로그램의 특징적인 부분을 소개하는 시간을 가졌다. 프리미어는 VR 편집기능을 추가했으며, 포토샵은 모바일과의 연동 기능을 소개했다. 아직까지는 안드로이드 OS는 지원하지 않지만, Adobe Capture CC, Photoshop Fix, Photoshop Mix 등의 모바일 어플과의 연동을 통한 Workflow를 소개했다. 또한 MOG라는 포르투갈 기업의 Ingest solution을 소개했다.



AVID



AVID는 소프트웨어보다는 하드웨어를 전면에 내세우고 있었다. DNxIO라는 프로페셔널 비디오 I/O 인터페이스와 실시간 미디어 제작을 위한 스마트 스토리지 Avid NEXIS를 보여주었다.

HDR 모니터

먼저 세븐스타웍스의 방송용 디스플레이 전문 브랜드 **티브이로직**에서는 아직 HDR 모니터를 출시하지 않았다. HDR 모니터 시제품 (prototype)은 2016년 9월을 예상하며, 올 연말쯤에는 LCD형, 2017년 초에는 OLED 형태의 HDR 모니터가 출시될 것으로 예상하고 있었다.

Dolby에서는 2000nits를 지원하는 Full HD 32인치 HDR 모니터를 개발 중이며, Blue LED와 퀀텀닷 필름을 결합해서 구현한다고 전했다. Dolby 하면 음향 기술 전문 기업으로만 알다가 Dolby가 최초로 영상용 HDR 기술인 Dolby Vision을 선보였다는 사실을 알았을 때는 좀 놀라웠던 기억이 있는데, 국내 가전사 중에서는 LG와 손을 잡고 Consumer 제품으로 LG OLED TV UHD를 부스에서 볼 수 있었다. 돌비 비전은 Dynamic Metadata를 통해 각 장면에 맞게 명암과 색상 표현을 최적화함으로써 고품질의 영상신호를 구현하는 HDR 기술이라고 강조했다.



SONY에서는 4K OLED HDR 마스터 모니터 BVM-X300을 선보였고, BT.2020 색공간 전체를 지원하지는 않지만, DCI-P3 및 대부분의 ITU-R BT.2020 표준을 준수하는 넓은 Colour Gamut을 지원하고, S-Log3, S-Log2, SMPTE ST2084의 EOTF도 지원한다고 했다.



Canon에서는 4K 디지털 시네마에 대응한 30인치 4K Reference 모니터 DP-V3010을 전시하고 HDR, SDR을 비교해서 볼 수 있었다.



이 밖에도 최근 많이 언급되고 있는 VR(가상현실)과 관련하여 지상파를 비롯해 여러 업체들이 VR을 체험할 수 있도록 해 관람객의 관심을 끌었다. VR을 이용한 지상파의 비즈니스 모델에는 무엇이 있을까? 역시 스마트폰과 스마트TV의 결합에서 아이디어를 찾아봐야 할까?